

COMPUTO MANIAS

SPECTRUM

Nº 8

C64

MAIO 1990

REVISTA MENSAL

AMIGA

PREÇO: 150\$

FINALMENTE

Beach Volley

MAPAS e SOLUCOES:
SIM CITY
MYTH
RAM ...

WORLD
CHAMPIONSHIP
BOXING
MANAGER



UM PEQUENO ÀPARTE

Olá! Mais uma vez dedicamos este pequeno àparte aos nossos "milhares" de leitores, os nossos queridos leitores. Desta vez queremos vos informar da espectacular critica de X-OUT e da impressionante matéria sobre o Sam Coupé, o novo computador. Temos também mapas e soluções para Myth, Ram e muito mais.

Mas desta vez, e para espanto de todos, o preço não subiu (eeeehhhh)! Mas infelizmente, agora a revista tem apenas 24 páginas (oooohhhh). Mas como a revista é agora mensal são 48 páginas de leitura computomaniaca cada 2 meses. Antes eram só 28 páginas, assim, são mais 20 páginas (eeeehhhh)! Adeusinho... (oooohhhh)!

CHARTS

- 1- MYTH
- 2- BEACH VOLLEY
- 3- WORLD CHAMP BOX MANAGER
- 4- X-OUT
- 5- RAM
- 6- CAPITÁN TRUENO
- 7- BLACK TIGER
- 8- EMILIO SANCHEZ VIC G S
- 9- RAINBOW ISLANDS
- 10- JOE BLADE 3

Fizeram esta revista:
Pedro Claro, Jorge Domingos,
Pedro Cerga, Rui Braz.
Capa- Sónia Maair (pseudónimo).



GAME INFORMÁTICA

== SINCLAIR ==

ZX SPECTRUM 128K +2
ZX SPECTRUM 128K +2A
ZX SPECTRUM 128K +3
SINCLAIR PC 200

== COMMODORE ==

COMMODORE 64
COMMODORE AMIGA 500
COMMODORE AMIGA 2000

Sempre as últimas novidades em jogos para:

- SPECTRUM
- COMMODORE 64
- COMMODORE AMIGA
- IBM COMPATÍVEIS

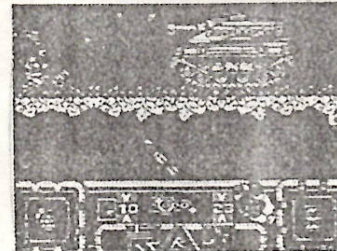
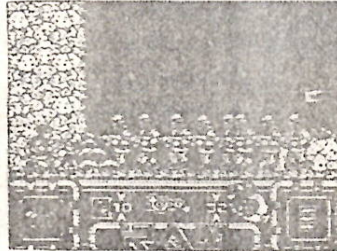
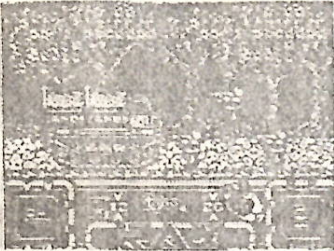


GAME INFORMÁTICA

Loja 1 - R. Elias Garcia, 362 D
C. Comercial Babilonia,
loja 70, Tel. 4921431
AMADORA

(junto à estação da CP)

RAM



Ram. Ram? Afinal o que é Ram? Esta pergunta faziam os principais líderes militares do ocidente até descobrirem que se tratava das iniciais de um novo avião! Um avião tão poderoso que a sua fabricação em série desequilibraria inevitavelmente o poder bélico entre os dois blocos militares. Imediatamente a C.E.O (corpo especial de operações) é avisada. Então incumbe uma missão ao seu melhor membro (leia-se doido): Fox. A nossa missão é entrar sornrateiramente (à metralhadora) em Checnovska, uma fortaleza inimiga, para roubar o prototipo aéreo. Como a missão é um bocado difícil, Fox está acompanhado por 9 sócias seus (as vidas, é claro). Os soviéticos (quem é que pensavam que eram os inimigos?) são tão fortemente armados mas têm um defeito: a estupidez. Única razão pela qual deixam grande quantidade de arma-

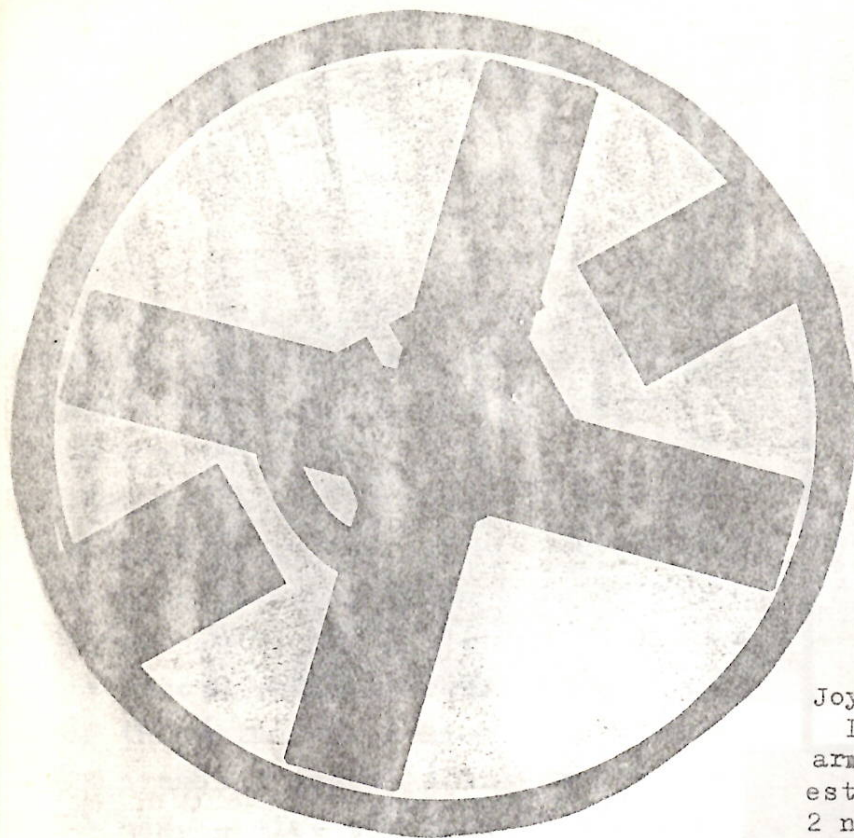
mento e munições abandonados em terra hájam 6 (mais ou menos) por ecrã. Uma das melhores coisas do jogo é podermos variar entre a nossa metrelhadora e as granadas, utilizando o equipamento abandonado. Neste inclui-se um camião e um helicóptero, veículos que, sem os quais, será impossível chegar ao fim. Infelizmente o combustível para estes veículos encontra-se extremamente racionado e em posições difíceis de alcançar. Podemos também utilizar morteiros, metralhadoras fixas e apanhar bidons com granadas e vidas extra.

Ram tem excelentes gráficos, um bom enredo, mas peca por uma coisa: é extremamente difícil. (já vos tinha dito que é da Topo e que é espanhol?)

Como o jogo é muito difícil nós aqui da COMPUTOMANIAS decidimos incorporar o mapa e a solução completa deste jogo. Vejam as páginas mais à frente...

JD

APRESENTAÇÃO	93%
GRÁFICOS	93%
SOM	88%
JOGABILIDADE	79%
ORIGINALIDADE	80%
TOTAL	83%



Assim como prometido, aqui estão 2 páginas dedicadas ao es-
peradíssimo X-OUT. Este jogo,
que vem com o selo da Rainbow
Arts (editora que espantou com
Spherical e volta a espantar), é
sem dúvida o melhor "tiro neles"
desde R-Type. X-OUT vem marcar a
afirmação da Rainbow Arts.

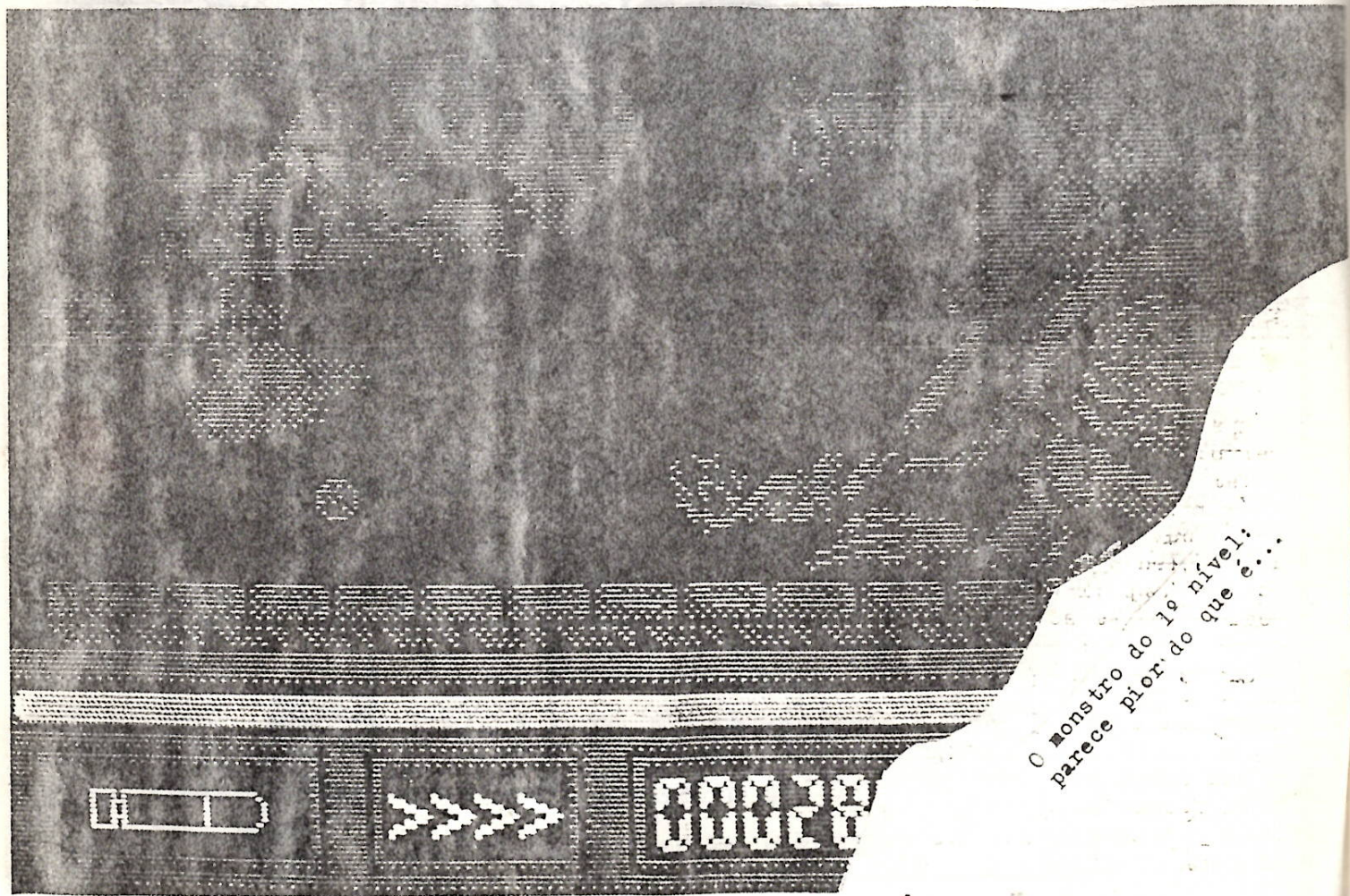
Mas vamos ao que interessa. A
história em jogos deste tipo é
sempre pequena: bem lá no fundo
do mar existem 8 mundos que fo-
ram invadidos por hordas de bár-
baros (tipo salois ao domingo no
Continente). Nada contente com
isto, o jogador tem de destruir
os salois, digo, bárbaros, para
restaurar a paz nos 8 mundos.

Assim, depois de carregados 2
blocos, somos presenteados com
excelentes gráficos e com a es-
colha de controlos: teclado ou
Joystick.

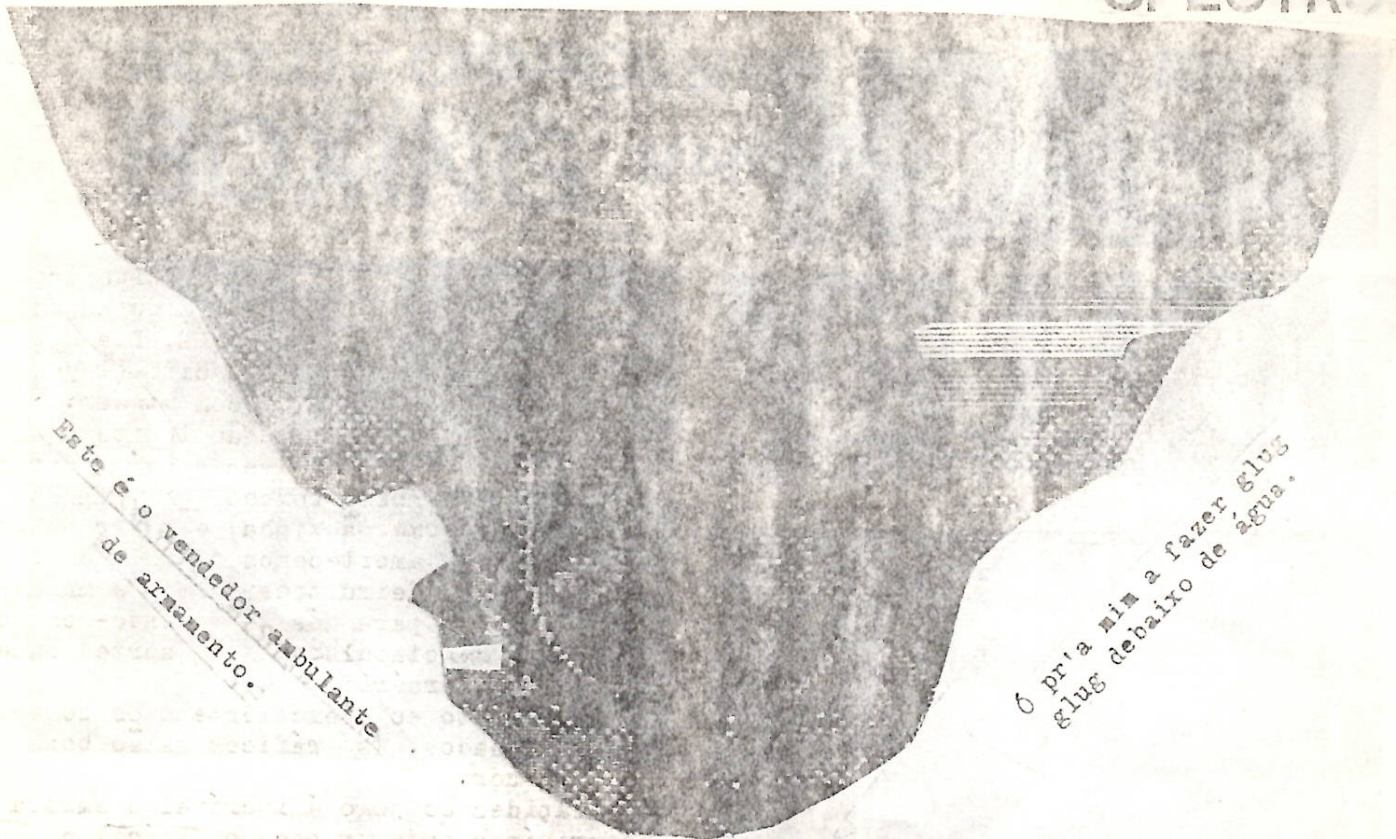
Depois é o "shopping" para naves e
armamento: naves há 4, funcionando
estas como vidas: uma nave, uma vida,
2 naves, 2 vidas ...

Armamento há muito: tiros duplo e
triplo, mísseis de diferentes caracte-
rísticas, "armas secundárias", satéli-
tes, etc ...

As armas secundárias são aquelas que



O monstro do 19 nível:
parece pior do que e...



Este é o vendedor ambulante
de armamento.

O pra mim a fazer glug
glug debaixo de água.

se accionam carregando em M e que têm uma duração limitada. Entre estas armas encontra-se uma bola que atira em todas as direcções, uns mísseis especiais, entre outros.

Os satélites são pequenas bolas que giram à nossa volta ou que agem segundo os nossos controlos. Existem também outras armas que se accionam pressionando um certo tempo em "fire" e que são muito úteis, pois limpam todos os salois inimigos que apanham à frente. Entre estas armas encontram-se bolas de fogo, raios e uma espécie de chaveira que vai abrindo e... destruindo! Se comprarem algo por engano podem sempre dá-lo a um bicho que se encontra no canto inferior direito, que ele dá-vos o dinheiro de volta (parece as reclamações do Continente, só que melhor).

Mais 2 blocos e eis-nos no meio dos salois no Continente. Oh! Que disparate! Eu quero dizer no meio dos aliens no fundo do mar!

O ambiente está excelentemente coseguido: rochedos e pontas rochosas com magníficas sombras. Os inimigos e a nossa nave estão bem até ao mínimo detalhe. Em R-TYPE era pouco o espaço de jogo. Em X-OUT é enorme! Tudo mexe-se rapidamente e bem!

Inimigos há muitos: peixes explosivos, peixes bombardeiros, canhões de raios, canhões móveis de bolas, bases que parecem peixes blindados, cobras de água, mergulhadores, medusas, plataformas de exploração de petróleo, etc, etc...

Andar aos beijinhos aos rochedos não é bom e tira energia... e quando esta se esgota, a não ser que tenhamos mais uma nave... toca a carregar os 4 blocos do 1º nível outra vez, voltar a escolher naves e armamento. As des-

vantagens do multi-load estão aqui! Algumas dicas para escolha de armamento: escolham a 1ª nave, os tiros triplos e dois satélites, se o dinheiro chegar. Isto para o 1º nível. No 2º nível escolham primeiro uma nave de 4000 créditos e depois uma de 3000 créditos e armem-as da mesma forma. Se tiverem dinheiro podem sempre comprar uma arma secundária.

Quanto aos gráficos estamos falados: estão muito bons dentro do possível em jogos deste tipo.

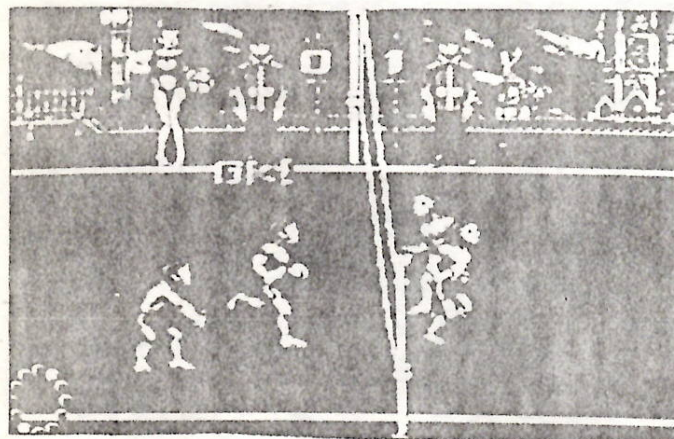
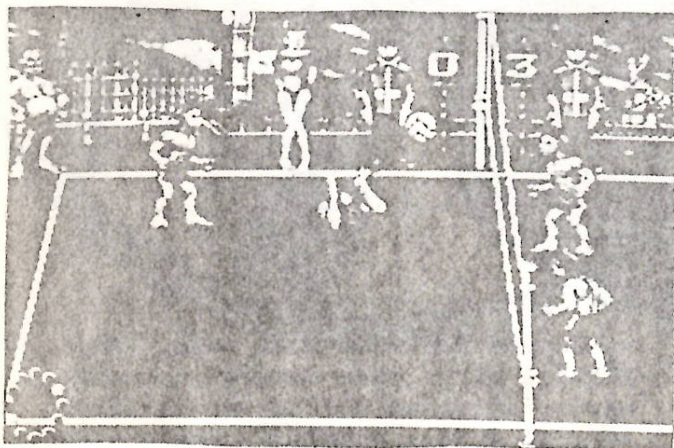
É pena o som! Não há nem um bocadinho para alegrar as orelhas (O sô João Santos não ia gostar!).

A minha opinião pessoal, se é que ainda não ficou expressa, é francamente positiva: a comprar a todo o custo e eu quero dizer comprar a todo o custo mesmo!!! E já!!!

RB

APRESENTAÇÃO	90%
GRÁFICOS	90%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	94%
ORIGINALIDADE	80%
TOTAL	90%

BEACH VOLLEY



VIVA!!! Finalmente chegou BEACH VOLLEY BALL para o spectrum, o jogo de que todos estavam à espera.

Depois de ter sido assunto da capa da 6ª COMPUTOMANIAS e de ter sido previsto na mesma, Beach Volley está finalmente nas nossas mãos. As pessoas mais espertas e inteligentes (os compradores da CCMPUTOMANIAS!) já conhecem a história, mas para as outras cá vai ela: dois rapazes corajosos (um dos quais somos nós) decidem desafiar as equipas de volleyball das mais importantes cidades do mundo para uma partida de volley na praia. Começamos em Londres e se conseguirmos vencer a

equipa local, passaremos (depois de uma rápida viagem de avião) para a cidade seguinte. Eis a 1ª surpresa: depois de termos eliminado uma equipa, jamais voltaremos a jogar com ela, o que diminui a dificuldade do jogo (isto tanto no 48K como no 128K, no qual todos os 8 níveis são carregados de seguida.).

Depois de termos definido teclas e de termos escolhido as opções (1 ou 2 jogadores) utilizando as teclas E, D e Q, passamos ao jogo propriamente dito (1 jogador) em que desafiámos o computador.

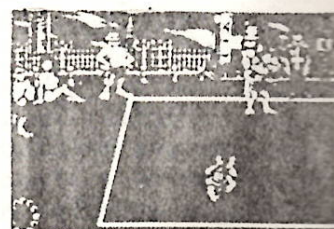
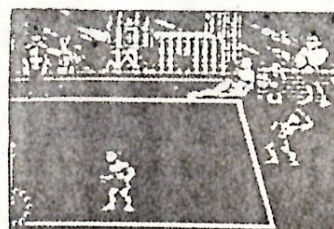
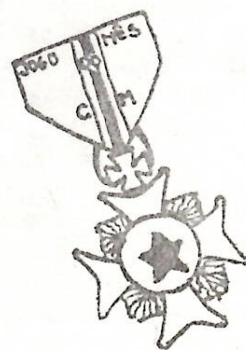
Os pequenos alvos no chão indicam onde a bola vai cair e por isso convém correr para lá com o nosso boneco (gentilmente apontado por uma mãozinha) e bater na bola. Se apenas amortecemos a queda da bola o nosso companheiro tocará nela e mandá-la-á de novo para nós permitindo-nos dar um salto espectacular e (com sorte) bater a equipa adversária.

O movimento está excelente e os bonecos bem desenhados. Os gráficos estão bons mas sem cor.

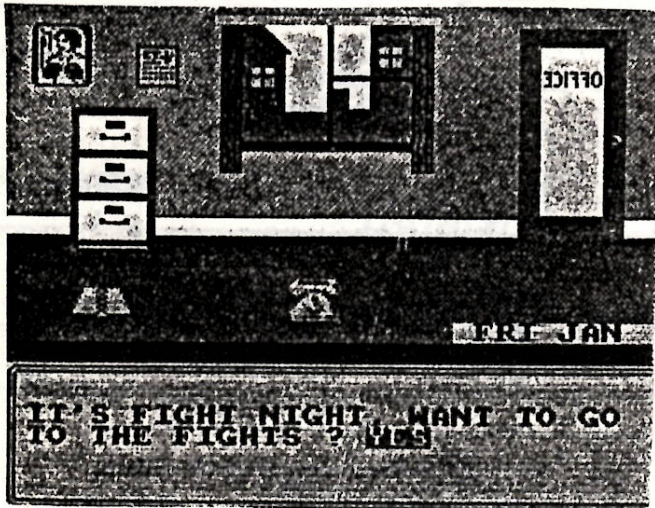
A rapidez do jogo é incrível e embora ao princípio seja um bocadinho difícil de jogar, a jogabilidade do jogo é ótima. Simplesmente não se consegue parar de jogar!!! Um ótimo jogo com muitas horas de diversão garantidas.

JD

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	88%
SOM	83%
ORIGINALIDADE	95%
JOCABILIDADE	95%
TOTAL	83%



WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER



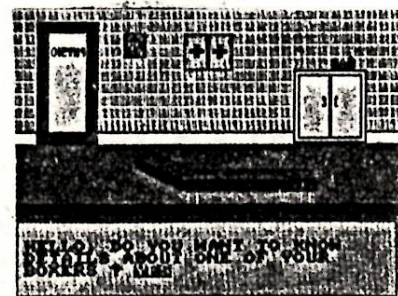
çam o seguinte: vão ao arquivo e vejam a posição do boxista que desejam pôr a lutar. Escolham depois um adversário alguns lugares à frente e vejam quem é o seu treinador. Telefone para esse treinador e, se ele concordar com a luta, telefonem à organização de boxe que escolheram (existem 2: a FWB e a WCIB) pedindo-lhes que concordem com a luta. Se desejarem podem pôr um espião (Limpy ou Wimpy) a observar o boxista que escolheram como adversário. Por vezes estes espiões aparecem nos cuidados dos intensivistas seriamente espancados. Vão à enfermaria e informem-se sobre o estado de saúde do boxista. Se, por exemplo, ele estiver com a força em baixo vão ao ginásio e obriguem-no a levantar halteres. Avancem a data e esperem pela luta. Depois (se quiserem) vão assistir à luta e dar instruções ao nosso boxista. Tratam dele nos intervalos dos rounds e escolham a melhor tática a usar. Não vemos qualquer ação, mas é-nos dado um relato emocionante.

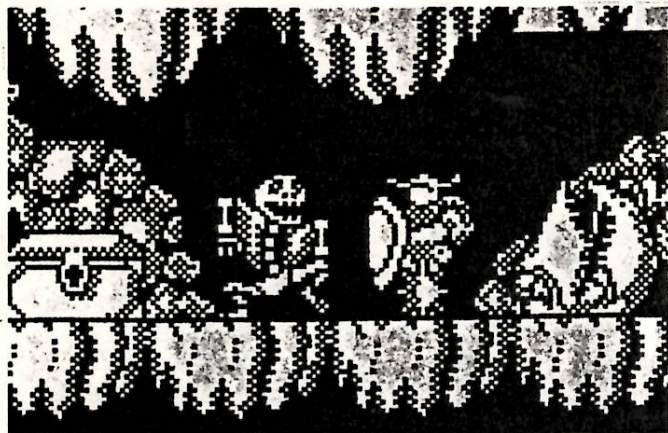
Isto é o jogo em si. E confesso que ao princípio o jogo me pareceu extremamente chato e aborrecido mas quando comecei a compreendê-lo melhor, nunca mais deixei de jogar. É um jogo de administração realmente fabuloso mas não aconselhável aos impacientes e aos adictos do "tiro-neles".

JD

Depois de Tracksuit Manager a Goliath Games volta ao ataque com WCBM. Em vez de um jogo de ação está editora apresenta-nos um jogo de estratégia e administração simplesmente brilhante..O objectivo é treinar os nossos "rapazes" e fazê-los chegar ao topo da tabela mundial. Depois do jogo entrar e de termos escrito o nosso nome, encontramos-nos diante de um importante passo: os contratos com os boxistas. Nesta fase os boxistas são rapazes jovens e ingénuos, portanto convém não prometer nada nos contratos pois eles aceitarão sempre. Convém lembrar que um ano depois, quando formos renovar os contratos, os boxistas já serão bem mais espertos e se não cumprirmos o contrato anterior ou não lhes prometermos muito eles irão para outro treinador (existem 17 no jogo e 100 boxistas). Depois de escolhermos os controlos encontramos-nos no nosso escritório no qual se encontram o calendário que serve para avançar a data, o arquivo que serve para saber a posição dos nossos boxistas na tabela dos rankings e verificar os contratos, a agenda que é útil para termos informação sobre os boxistas e sobre as lutas e o telefone que é o nosso meio de comunicação com os treinadores dos outros boxistas. Saindo pela porta iremos ter à enfermaria onde podemos saber a condição física dos boxistas e ao ginásio onde podemos pôr os nossos rapazes a treinar. Para arranjar uma luta fa-

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	82%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	95%
ORIGINALIDADE	95%
TOTAL	89%





As conversões de máquinas de jogos continuam a sair. Black Tiger consiste em comandar o nosso Blackie através de seis níveis de cavernas e catacumbas, grutas e fortalezas para defrontar no final dos níveis um sádico dragãozinho. O nosso herói vem equipado com uma grande variedade de armas que o ajudarão na sua busca pelo dragão. Espalhados pela paisagem encontram-se vasos que depois de abertos podem revelar surpresas como dinheiro, chaves e tempo extra. Dinheiro? Sim, dinheiro que também pode ser apanhado arrebatando a cabeça dos inimigos. Quando encontrarem um vendedor (são aqueles parvos que

BLACK TIGER

ficam simplesmente parados com um olhar estúpido) dos quais podemos comprar chaves, energia entre outras coisas. Aparecem também feiticeiros que dão informações, dinheiro e armas para serem livres do dragão. Basta tocar-lhes. Setas indicam-nos o caminho a seguir (por vezes).

Gráficamente, apesar de monocromático, o jogo está bastante bom. O 128K está equipado com música.

Resumindo: Black Tiger é uma boa conversão, embora a jogabilidade deixe alguma coisa a desejar. A compra

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	85%
SOM	75%
JOGABILIDADE	82%
ORIGINALIDADE	80%
TOTAL	81%

SPACE HARRIER II



Quer gostou de Space Harrier está com sorte: está aí Space Harrier 2. Vamos esquecer o nosso jet-pack, tirar o nó da arma laser e lançar-nos em 12 níveis através da terra e a fantasia para destruir o Harrier negro. Tal como no jogo original podemos correr com as nossas pequenas pernas pelo chão ou levantar voo no jet-pack para destruir os enormes horríveis inimigos (cavaleiros, grandes freixas???, entre outros). Ao fim de cada nível enfrentam o tradicionalisimo guarda-fim de nível. E como os níveis são nada menos do que 12, poderás escolher se queres fi-

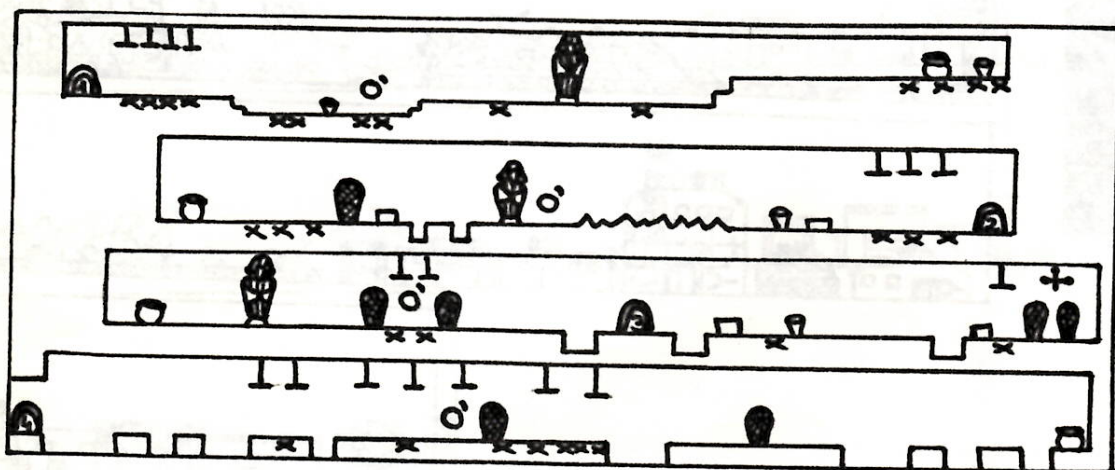
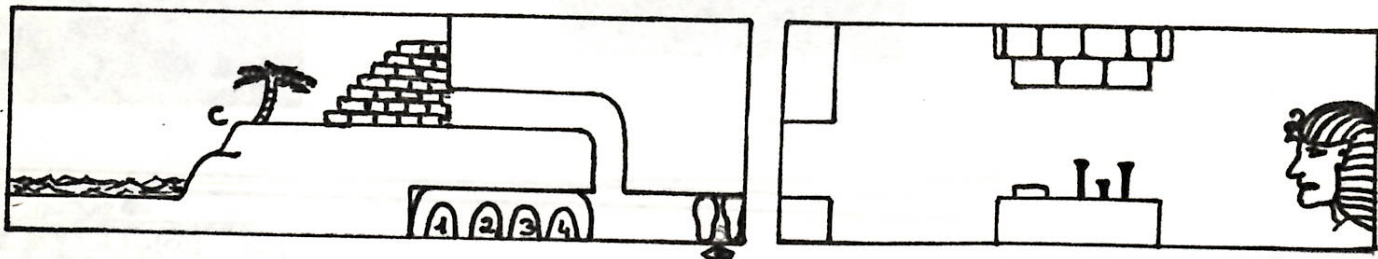
car no nível que já chegámos ou voltar ao primeiro. Existem também níveis-bônus que são jogos iguais aos outros níveis mas que os pontos ganhos podem ser trocados por vidas extra. Quem já jogou ao primeiro Space Harrier está a achar que o segundo é incrivelmente igual, e assim é. Space Harrier 2 é praticamente a mesma coisa que o outro, embora os gráficos estejam melhorados.

O conselho é simples: se conhece o jogo e gostou compre. Se não conhece veja-o antes de comprar.

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	82%
SOM	73%
JOGABILIDADE	75%
ORIGINALIDADE	75%
TOTAL	80%

MYTH

SPECTRUM



M Y T H
SOLUÇÃO DOS 4º E 5º NÍVEIS:

4º NÍVEL - EGYPT

ARCO 1:

OK, aqui vamos: vai para a direita e escolhe tiros, utiliza-os na base da pirâmide e entra nela. Baixa-te no 1º arco e vai para a direita (cuidado com as armadilhas e os pilares). Recolhe o teleport icon e a arma que o vaso contém e segue para a direita para recolheres os outros dois vasos. Volta para a esquerda e baixa-te no arco donde vieste.

ARCO 4

Na pirâmide: baixa-te no 4º arco e salta para a direita. Quando chegares aos pilares deixa-os descer e quando eles voltarem a subir corre para a direita (o mais rapidamente que possas). Recolhe o teleport icon e volta para a esquerda. Mais uma vez espera que os pilares baixem e quando voltarem a subir vai para a esquerda e baixa-te no arco donde vieste.

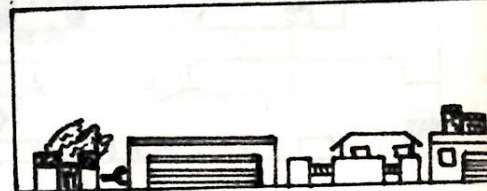
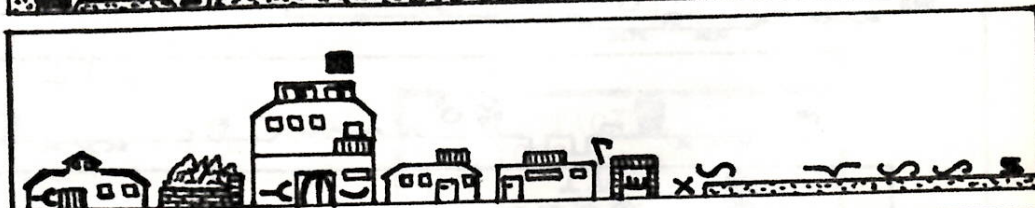
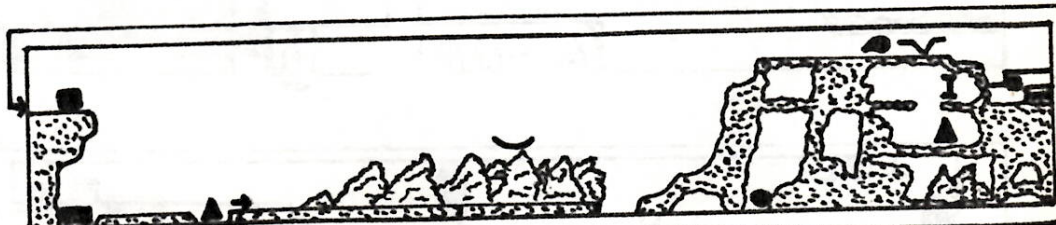
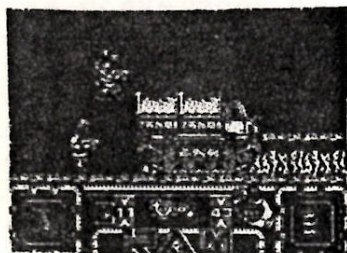
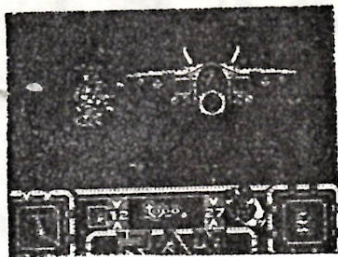
ARCO 2

Na pirâmide baixa-te no 2º arco e corre para a esquerda. Abre a caixa.

Continua a ir para a esquerda (cuidado com os pilares e as armadilhas) até à ponta do precipício e recolhe o t.i. Salta e recolhe o vaso. Volta para a direita e baixa-te no arco donde vieste.

ARCO 3

Na pirâmide baixa-te no 3º arco, recolhe a caixa e salta para a direita apanhado o vaso. Continua para a direita e passa os pilares. Recolhe a caixa e mantém-te entre os 2 pilares com um símbolo egípcio. Escolhe o a.i. e terás vidas extra. Salta para a esquerda e continua até encontrares o t.i.. Apanha-o e vai para a esquerda. Aqui, tem cuidado com as armadilhas e quando as passares apanha o vaso e vai para a direita, para os arcos. Baixa-te no arco e escolhe o olho na selecção das armas. Escolhe a estátua para abater as múmias e vai para a direita com cuidado até ao t.p. e escolhe a ampolheta. Vai para a direita e escolhe a estátua. Vai para a plataforma mais alta para matar a estátua. Se o conseguires apanha o t.i. e vai para a direita. Recolhe o outro t.i. e baixa-te no arco. Vai para o t.p.

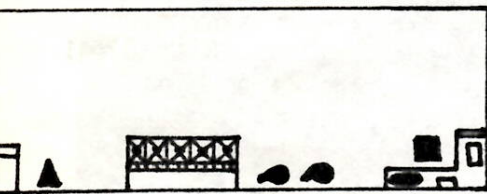
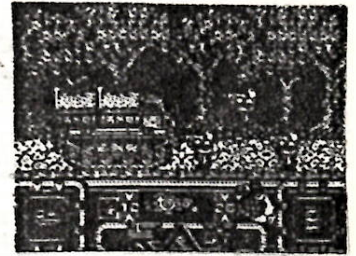
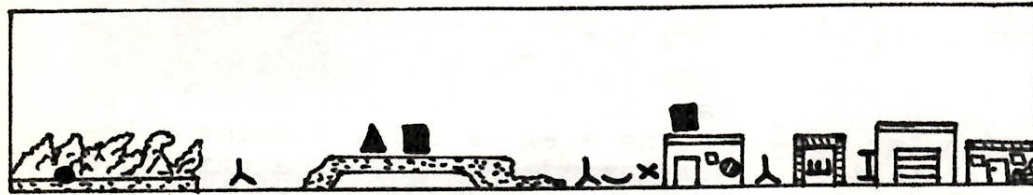
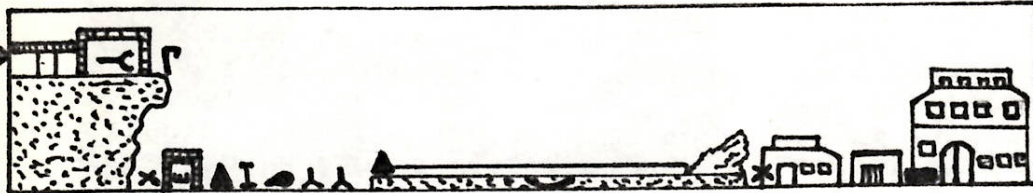
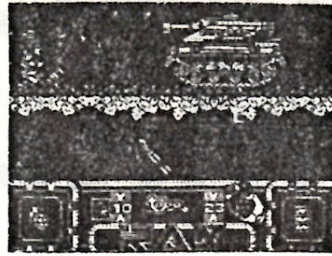
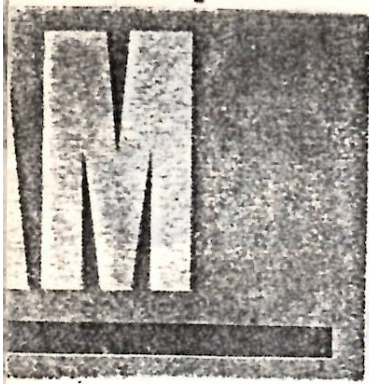


R A M

SOLUÇÃO DO JOGO:

Logo no 1º écran pega na metralheira e utiliza-a matando os inimigos. Larga-a e vai para a direita (ao encontrares o camião, este ser-te-á inútil, pois não tem combustível). Sobe a montanha através das plataformas que a contornam e ao chegares ao topo utiliza o morteiro contra o tanque inimigo. Percorre a superfície da montanha até chegares a uma base inimiga e lá tenta chegar ao helicóptero. (este podes utilizar visto estar repleto de combustível). Se utilizares o helicóptero deverás tomar sempre o caminho mais curto e deverás também começar por descer na vertical até atingires o solo. Indo para a esquerda apanharás o bidóm de granadas. Aqui o nosso objectivo consiste em recolher o bidóm de combustível (situado à borda de um precipício, três écrans acima do começo) para fazer funcionar o camião. Executa este objectivo evitando os soldados que vigiam o primeiro bidóm de combustível com os seus próprios helicópteros (é bom recordar que o nosso "heli" poderá ser atingido, e se isso acontecer,

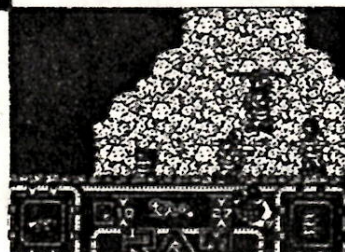
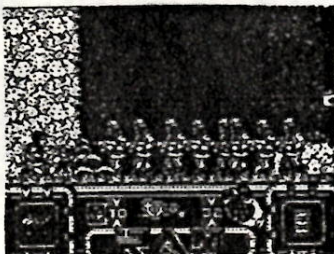
despenhar-se-á no solo). Uma vez o bidóm em teu poder, dirige-te com o teu "heli" para o écran posterior ao do camião, e larga-o; retrocede o camião e entra nele pondo-o, de imediato, em marcha. Vai para a direita e passa a primeira vala electrificada. Hás-de reparar que, quando o camião fica sem combustível, o helicóptero, na parte de trás, estará apto a ser utilizado. Utilizando o helicóptero para sobrevoar os inimigos, tanques e aviões deverás dirigir-te para a direita a fim de recolher o segundo bidóm de combustível, situado no telhado de uma casa. Depois de o recolheres, retrocede de tudo o que sobrevoaste até chegares ao camião, pondo-o, de seguida, em marcha. Recolhe o helicóptero e segue para a direita; o combustível não chegará para atingires o terceiro bidóm e, quando o camião parar, abandona-o activando o helicóptero que, mais à frente, também se desactivará. Segue a pé até ao terceiro bidóm e retrocede apanhando o helicóptero e retrocedendo até ao camião. Abandona o helicóptero e, en-



trando no camião, percorre definitivamente esta difícil zona antes do combustível se acabar. Encontra-te agora na base inimiga e estarás bastante perto do prototipo RAM, pelo que aconselhamos a recolher os seguintes quatro bidóms e recuares até ao camião, abastecendo-o. Passando pela última grade eléctrica, conduz o camião e quando o seu combustível acabar vai em busca do bidóm e utiliza-o no camião. Agora só te resta dar uma volta triunfal até ao último écran onde aparharás de imediato o tão desejado prototipo.

LEGENDA:

- - Bidóm de combustível
- - Metralhadora fixa
- ▲ - Lança-mísseis
- - Camião
- ☾ - inimigo
- - Bidóm com vida extra
- ☪ - Tanque
- ∨ - Morteiro
- I - Canhão
- ⊔ - Base de helis inimigos
- ∩ - Helicóptero portátil
- X - Bidóm de granadas
- ≡ - Grade electrificada
- ∧ - Avião lança-mísseis
- ∩ - Camião lança-mísseis
- ≡ - Veículo inimigo
- - Prototipo RAM



POKE MADNESS

SPECTRUM

CHASE H.Q.

Redefinindo as teclas como: SHOCK ED e teclando ENTER, o chamado menu -teste aparecerá. Carregando numa tecla qualquer poderás escolher as teclas que quiseres. Durante o jogo tecla: 1- recomeças o nível; 2- passarás de imediato para o nível seguinte; 3- verás o último écran; 4- ganharás uma vida. Formidável, não acham????!!!

THE UNTOUCHABLES

Este poke apesar de já estar muito mexido aqui vai: na tabela dos "high-scores" escreve Humphrey Bogart e, carregando em todas as teclas da esquerda passarás os níveis sem qualquer esforço!

INDY III

Teclando OTO na página de títulos e premindo SHIFT 2 passarás os níveis!

C 64

CHASE H.Q.

Não tires o dedo do botão de "fire" e tecla a palavra GROWLER. Sempre que o tempo esteja quase a terminar carrega em T e terás de novo o tempo à tua disposição.

MYTH

Põe o SHIFT LOCK a funcionar enquanto o jogo entra e, ao começares a jogar, estarás já na segunda parte do primeiro nível. A única desvantagem é não teres a espada, por isso terás de usar as bolas de fogo. Quando passares para a terceira parte do primeiro nível (Hydra e Medusa), gasta todas as vidas deliberadamente e, como por magia, começará a carregar o segundo nível: Norse Legends!

TUSKER

Este poke soa-nos muito bem, ora ouçam-no: indo para o fundo do écran onde começamos, pondo o joystick para o outro lado e carregando no "fire", passaremos para o fim de cada nível com todas as armas e utensílios, como num passe de magia

!!! O que acham?

AMIGA

DRAGON'S LAIR

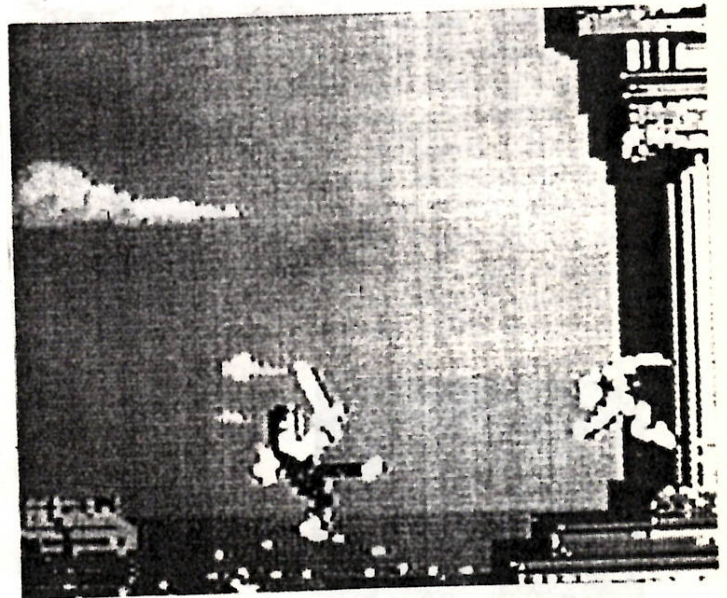
Começa o jogo normalmente e dirige Dirk para a ponte. Tecla ESC, I, N, R, 7 simultaneamente para pôr o jogo em "auto-play". Desta maneira Dirk completará o jogo à sua maneira!!!

X-OUT

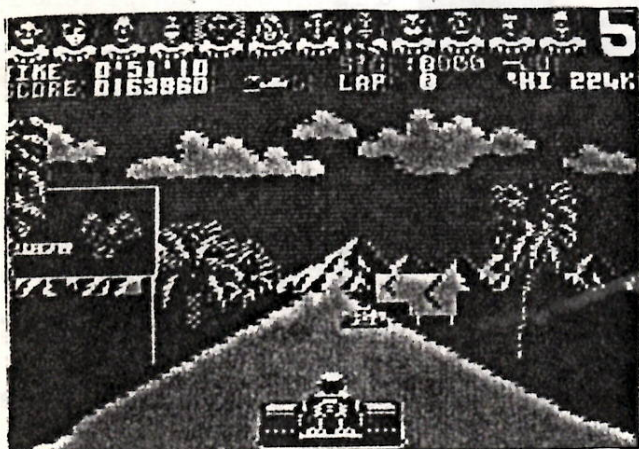
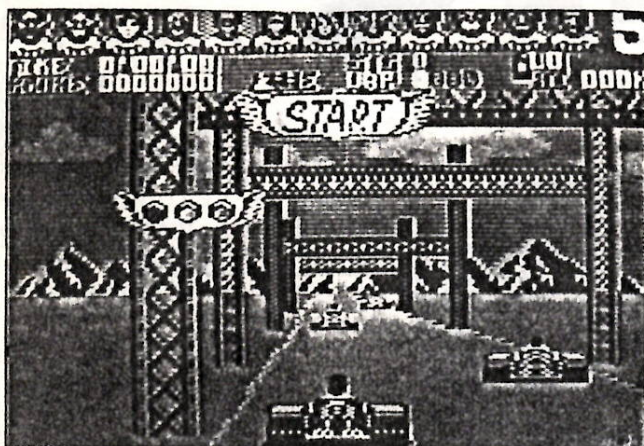
No écran do equipamento escolhe a nave branca (módulo de bicho) e põe-na na área da rede. Escolhe o laser laranja e deita-o na cara do dono da loja. Começa a carregar no botão da esquerda do teu mouse para obteres, finalmente, 500 000 vidas! !!! Agora arma-te com as melhores armas e mata, mata, mata...

XYBOTS

Como nome na tabela dos "high-scores" escreve ALF: obterás energia infinita.



POWERDRIFT



Esta é uma versão de que não nos podemos esquecer na COMPUTOMANIAS. Trata-se de Power Drift, um jogo que apareceu na época do Natal para o Spectrum e que teve sucesso nas máquinas de arcade. Ao princípio parece-nos um jogo comum de corridas de automóveis, mas, ao jogarem algumas vezes, notarão com certeza as modificações que ele apresenta. Começando pelo início: podemos optar por 5 pistas (A: cidade; B: campo; C: tropical; D: deserto; E: pontes marítimas) cada uma com pisos e etapas diferentes e podemos optar também por 12 concorrentes todos diferentes. Na grelha de partida partimos sempre na 5ª posição e, ao soar a partida, há que modificar a mudança e arrancar de imediato e a toda a força para os lugares cimeiros. Em cada pista (A, B, C, D, E) existem 5 etapas de dificuldade crescen-

te e, para passarmos de uma etapa para outra, a nossa posição final terá de estar entre as 3 primeiras, pelo que ganhamos uma taça de ouro, prata ou bronze, consoante a posição. É de realçar que os problemas só começam a partir da 3ª etapa, visto que os concorrentes mais rápidos, as curvas mais apertadas e os obstáculos ao fim de cada curva nos impedem de avançar para as primeiras posições.

Power Drift tem uma ideia original acerca das corridas automobilísticas: em todos os níveis há pontes e paisagens no horizonte mediante a pista que escolhermos e para cada pista há um carro diferente que o autor do jogo pensou ser mais adequado para cada pista. Cada vez que chocarmos com um carro há um despiste também muito original: o carro rodopia sobre si próprio e passa por todo o ecrã, indo o seu ocupante de braços abertos e todo aflito!

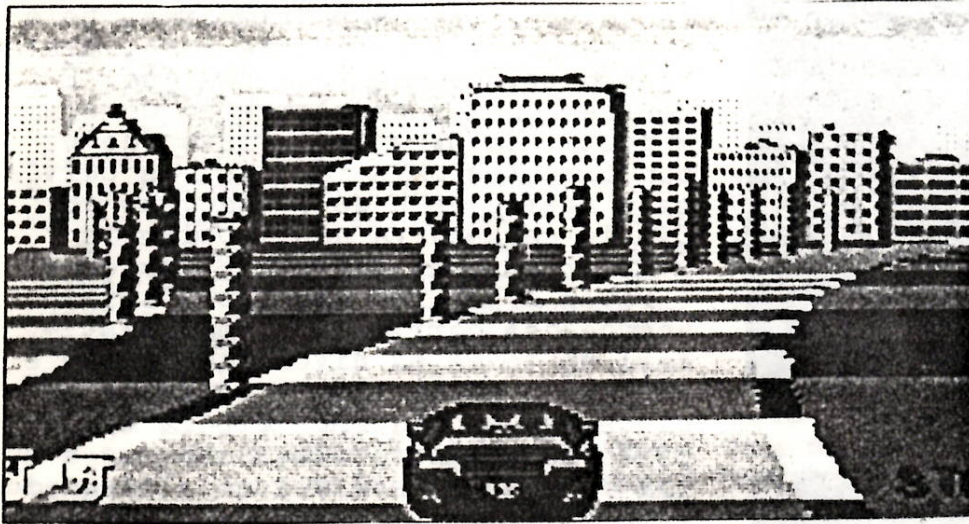
A parte de cima do ecrã está repleta de indicações úteis: o score, o nº e o tempo da volta (que são 4) em que vamos, a velocidade (o máximo são 224 Km/h) e mesmo em cima do ecrã todos os concorrentes ordenados na respectiva posição na corrida. Outro efeito especial do jogo é que cada vez que ultrapassamos um carro o nosso concorrente levanta o braço como que a gozar pela ultrapassagem.

Com o factor velocidade a fazer-se notar, gráficos coloridos e bem arquitetados, som incrível e uma pitada de originalidade é um jogo a comprar por todos os donos e senhores responsáveis por um C64.

PMC

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	85%
SOM	87%
JOGABILIDADE	85%
ORIGINALIDADE	75%
TOTAL	85%

CHASE HQ



Depois deste magnífico jogo aparecer no mercado para o Spectrum, eis que surge para o C64. Não se pode dizer que esta versão esteja melhor, bem pelo contrário. O objectivo do jogo mantém-se: capturar vários bandidos através de uma só forma, chocando com a parte dianteira do nosso potente carro na parte traseira do infeliz que tem de ser apanhado (além de ser prático também economiza balas).

Durante o jogo e durante a perseguição vão passando as habituais mensagens no rádio precedidas de quem as comunica, e quando finalmente chegamos perto do nosso adversário, começa o objectivo do jogo verdadeiramente dito, acompanhado de uma sirene bem real que nos insere de imediato na perseguição. Tudo isto parece muito fácil, mas enganam-se! Antes de conseguirmos destruir por completo o carro do vilão, há que dar inúmeras pancadas que vão crescendo num gráfico à esquerda do écran. Após algumas batidelas e caçetadas, o carro do adversário começa a deitar fumo. Mas o delírio é quando o fumo dá lugar ao fogo, e se vê a parte traseira a arder quase por completo. Tudo isto é muito bonito e irá repetir-se sempre nos próximos níveis (com crescente dificuldade). É de referir que, quando começa o jogo, nós partimos com um atraso significativo

atraso significativo em relação ao bandido, mas, depois de algum tempo e velocidade, as milhas que nos separam começam a decrescer até avistarmos a nossa vítima. Toda esta perseguição e "ganha-terreno" é demonstrada num gráfico à direita do écran para que saibamos a distância compreendida entre nós e o carro do adversário. Dis-

ponemos também de 3 cartuchos de turbo que nos permitem passar para uma velocidade alucinante. Cada cartucho tem um tempo curto de duração e é-nos muito útil na recuperação de terreno e quando queremos dar várias pancadas no adversário em pouco tempo.

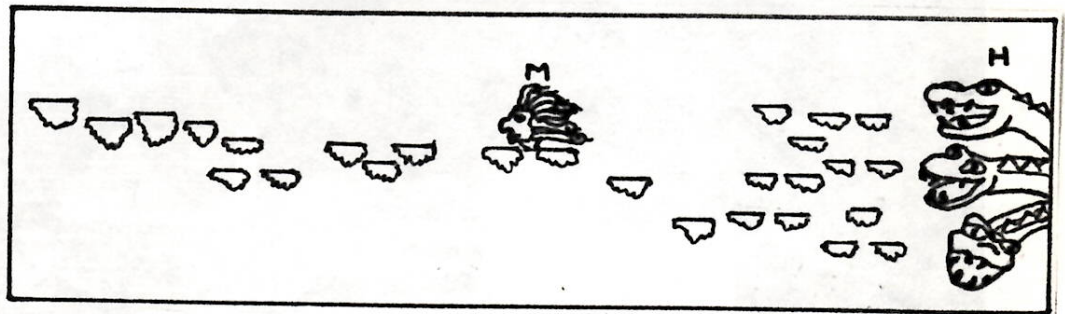
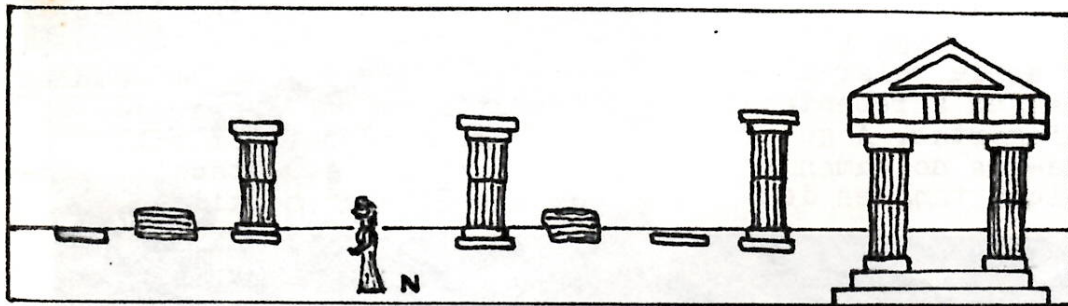
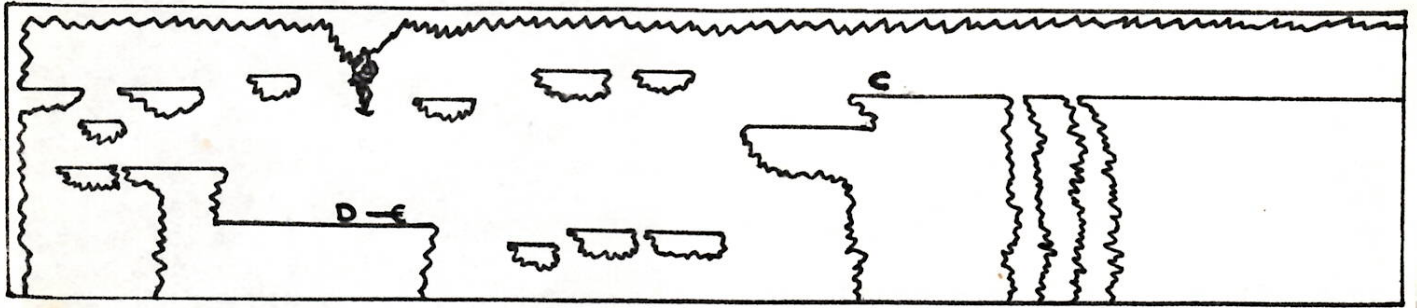
Resumindo: Chase HQ para o C64 é uma versão que podia ser melhor, mas que, no entanto, merece a nossa atenção. Gráficos razoáveis, bom som e jogabilidade média, é um jogo a comprar pelos apreciadores do género e para quem prefira passar um fim-de-semana a jogar computador em vez de andar por aí a vadear.

PMC

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	75%
SOM	79%
JOGABILIDADE	75%
ORIGINALIDADE	81%
TOTAL	78%

MYTH

C64



MYTH

SOLUÇÃO DO 1º NÍVEL:

1ª FASE: localiza-se no inferno e para passarmos à próxima fase eis aqui a solução: ao começares anda para a direita e tenta matar os diabos verdes, assim obterás tiros e energia extra. Mata alguns esqueletos até ficares com a espada. Com a mesma corta o esqueleto pendurado. Vai para D e mata os esqueletos de maneira que as suas cabeças caíam dentro do fogo. Surgir-te-á um diabo com um tridente que deita bolas de fogo. Atinge-o com tiros e desvia-te dos seus disparos. Se conseguires matá-lo terás ao teu dispor um único tridente, essencial para a passagem de fase. Dirige-te para C e utiliza o tridente sobre o monstro. Vai a toda a força para a direita e ... passaste de fase!

2ª FASE: estamos na Grécia e, em nosso redor, vêem-se as ruínas de antigos templos. Vai matando os guerreiros que te vão aparecendo e ao chegares a N (Nimph) dá-lhe 3 cacetadas

com a tua espada. Segue sempre para a direita e passaste à 3ª fase.

3ª FASE: o começo desta fase assemelha-se a uma corrida "contra-relógio", por isso dá corda aos sapatos e vai a toda a velocidade para a direita até encontrares M (Medusa). Aí corta-lhe a cabeça com a espada (antes dela começar a disparar), apanha-a e vai novamente para a direita para o confronto com H (Hydra). Dispara, com a cabeça de Medusa, contra as cabeças de Hydra uma por uma até as destruíres todas. Se o conseguires, tens o passaporte para o 2º nível, que será mais difícil e mais espetacular ainda!

Agora esperem por mais mapas e soluções deste jogo, que temos andado a falar à meses, já na próxima COMPTOMANIAS.

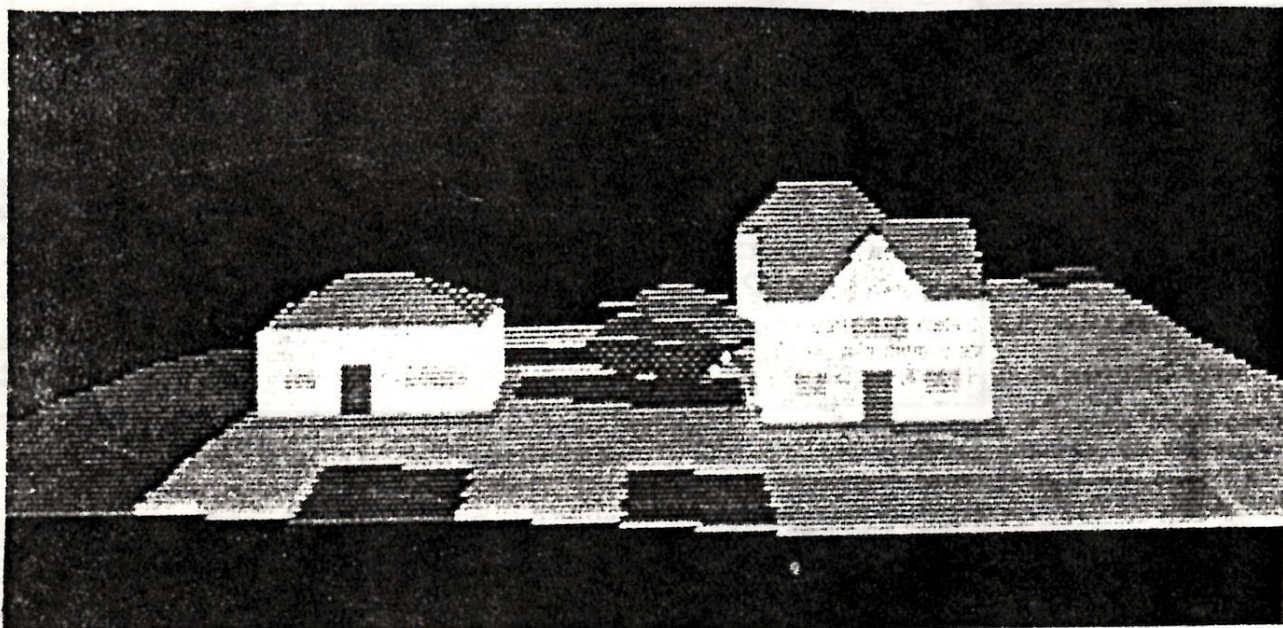
AMIGA

CONQUEROR

Conqueror é um jogo em que viajamos pela Europa fora encerrados em vinte toneladas de aço que andam sobre lagartos, ou seja, um tanque. Três países estão excluídos: Alemanha, Rússia e América. A época é a 2ª Guerra Mundial (por isso não se queixem da ferrugem dos tanques) e o local é a Europa. Conqueror é constituído por 3 sub-jogos: tiroteios, guerra de desgaste e estratégia. No primeiro sub-jogo (tiroteios) temos apenas de rolar alegremente pela paisagem arrebatando tudo o que tiver lagartas. A guerra de desgaste coloca-nos no comando de uma companhia de 5 tanques dos

tanques inimigos. Tanques queimados e colunas de fumo dão mais realismo à paisagem. Os tanques inimigos têm 2 estratégias preferidas (foi tudo o que conseguiram memorizar): arremetem de repente, dão um tiro e depois fogem (tenho de apontar esta) ou então sobem para um monte e esperam, vendo televisão, que nós passemos por lá. É bom recordar que os tanques inimigos são mais velozes (suspeita-se de tracção a pedais).

Conqueror é um lindo jogo, com excelentes gráficos. E apesar de, no 3º sub-jogo, o computador voltar com mais força, é espectacular acabar com ele 6 vezes seguidas.



quais um está sobre o nosso controlo directo. Os restantes estão a receber ordens enquanto lutamos com uma força inimiga que teima em aumentar de número. O sub-jogo de estratégia é o mais difícil e complicado. Tanto nós como o computador recebemos uma verba de 3000 pontos para comprar tanques que, em seguida, são colocados no campo de batalha. Quanto mais tanques destruímos mais pontos ganhamos. Se tivermos sucesso podemos criar um exército privado ou chamar a artilharia ou a aviação para darem uma mãozinha.

O campo de batalha é constituído por gráficos tridimensionais numa paisagem colorida contendo estradas, rios, casas e árvores e, é claro,

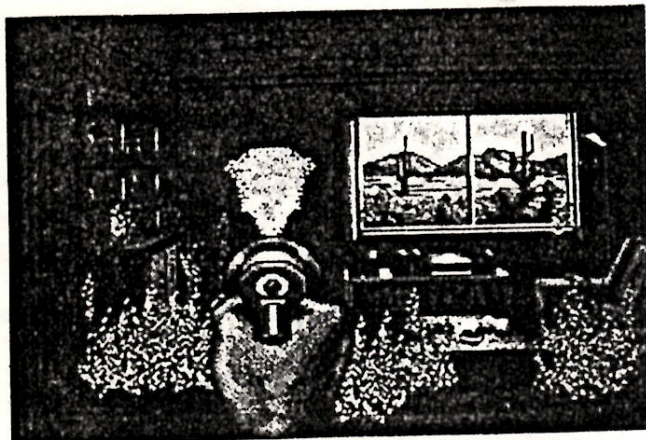
Um belo jogo. Um sucesso de vinte toneladas.

JD

APRESENTAÇÃO	90%
GRÁFICOS	90%
SOM	79%
JOGABILIDADE	90%
ORIGINALIDADE	92%
TOTAL	91%

IT CAME FROM THE DESERT

AMIGA



It Came From The Desert ou ICTTD (abreviado) é baseado num filme dos anos 50 que já passou na RFF (e que eu por acaso vi) que contava a história de umas formigas aumentadas pela radiação que estavam a dar sérios problemas. A Cinemavare fez algumas alterações na história e criou um jogo magnífico.

A história do jogo é a seguinte: depois de um meteorito ter caído nas proximidades de uma pequena cidade na Califórnia apareceram umas enormes formigas assassinas na cidade, ameaçando destruí-la. Nós somos o Doutor Greg Bradley, um geólogo que fica rapidamente envolvido numa batalha para persuadir as autoridades da existência das formigas e depois para detê-las.

O jogo começa na nossa casa com a visita de um prospector que entrega

algumas amostras de rocha do local da queda do meteorito. A partir daqui trata-se de colher provas dos insectos fazendo um plano e procurando pistas e principalmente evitar confusão. Combater formigas ou com pessoas pode provocar uma ida ao hospital e uma perda de tempo. Por falar no tempo, temos apenas 15 dias antes do ataque das formigas e, como qualquer pessoa normal, temos de gastar algum a dormir. Conversemos com outros personagens através de opções num sistema eficaz.

A acção está presente em força. Uma confrontação com uma formiga resulta num "shoot'em-up" em que temos de acertar nas antenas da mesma. Existem inensas cenas de acção, por exemplo: fugir do hospital em cadeira de rodas para ganhar tempo.

It Came From The Desert é a mais completa produção da Cinemavare e conjuga acção, estratégia e aventura com excelentes gráficos e um som espectacular.

E atenção: Devido ao sucesso do jogo, uma expansão do mesmo está já a ser lançada, em que a acção se passa cinco anos depois. Esta expansão só será acessível com uma cópia original do jogo.

JD

APRESENTAÇÃO	94%
GRÁFICOS	94%
SOM	92%
JOGABILIDADE	97%
ORIGINALIDADE	95%
TOTAL	96%



SIM CITY

Sim City é um jogo para o Amiga que não fizemos a crítica devido à sua idade. No entanto, o jogo coloca-nos à frente de uma cidade (que pode ser no presente, no futuro ou criada do pó) em que temos de organizá-la e modernizá-la aumentando o bem-estar dos habitantes. Um jogo que aconselhamos vivamente a comprar.

Aqui vão algumas dicas:

PLANEANDO A CIDADE:

Um correcto planeamento no princípio do jogo é a chave para uma boa cidade. Um mau planeamento leva a problemas de transportes, poluição, etc. Começamos com a central de energia que deve ser nuclear se desejarmos um rápido crescimento da cidade. A seguir passamos para as áreas residenciais. Começamos com 2 a uma distância saudável da central de energia. Instalamos agora 2 áreas industriais, longe das habitações, e uma área comercial próxima destas. Separamos agora tudo por estradas e ligamos tudo à central de energia.

ALARGANDO A CIDADE:

Para alargar a cidade precisamos de uma população e aumentar e de uma boa economia. Se as áreas residenciais estiverem cheias criem mais 2. Se as áreas industriais e comerciais também estiverem a abarrotar coloquem mais algumas longe das primeiras. Se achares a cidade com uma boa economia,

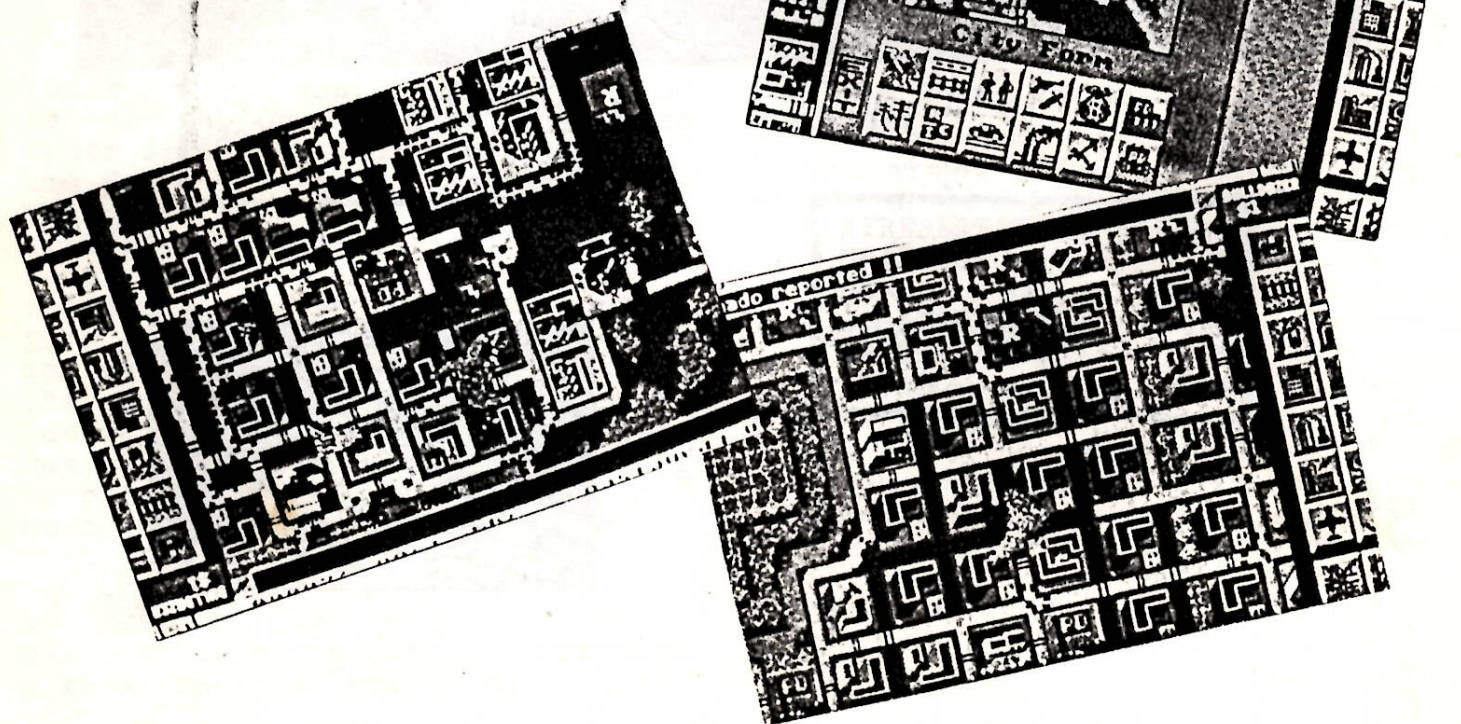
constrói um porto que vai aumentar o comércio.

MODERNIZANDO A CIDADE:

Aeroportos e portos são a melhor maneira de modernizar a cidade. Podemos também criar zonas verdes ou trocar as estradas por ferrovias. Experimentem inovações.

QUANDO TUDO ESTÁ A IR POR ÁGUA ABAIXO:

Bem, comecemos por concentrar os esforços nas áreas residenciais, porque se as pessoas se vão embora, a cidade morre. Aumenta um pouco os impostos e, com o dinheiro, cria zonas verdes à volta das residências. No ano seguinte tenta solucionar o problema que está a ter maior impacto. Faça um corte nos impostos na ordem dos 2%, o que deverá atrair pessoas e indústrias. Nunca devemos tentar ganhar dinheiro com um imposto acima dos 10%. Se o fizemos, estaremos a suicidarmo-nos politicamente.



SAM Coupé

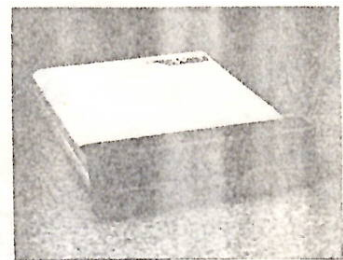
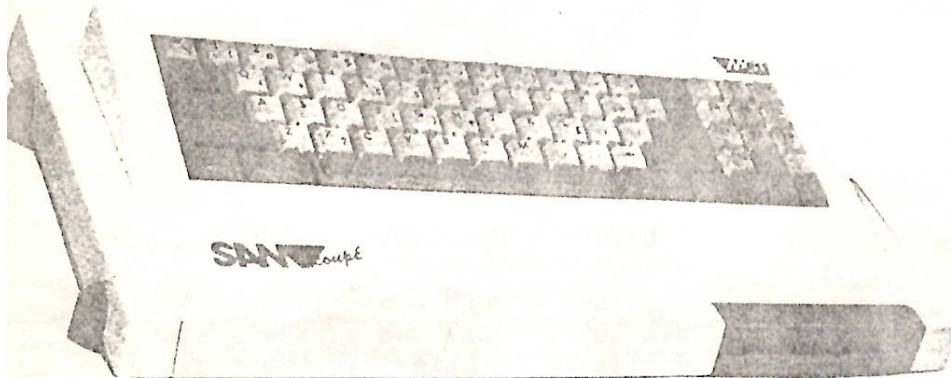
-INTRODUÇÃO-

Você é um spectrum-fanático com toneladas de jogos? Mas... quer outro computador mais potente, com melhor som e gráficos mas... quer ficar com os seus jogos? Então o SAM COUPÉ é para si!!! Um novo computador, mais potente que o spectrum (muito mais), com som e gráficos espantosos.

O SAM COUPÉ é um computador que levou dois anos e meio a desenvolver pela MGT (Miles Gordon Technology) por intermédio de

Bruce Gordon e Alan Miles. Estes foram os homens que incomendaram uma pesquisa de mercado que provou que as pessoas queriam trocar o seu spectrum mas não por uma máquina tão cara quanto o AMIGA. Assim, desenvolveram um computador que se aproxima bastante dos AMIGA e ATARI ST, pelo preço de um spectrum +2!!!

Vamos então ver daquilo que o SAM COUPÉ é capaz!



-SAM COUPÉ? -Sim, é o próprio.

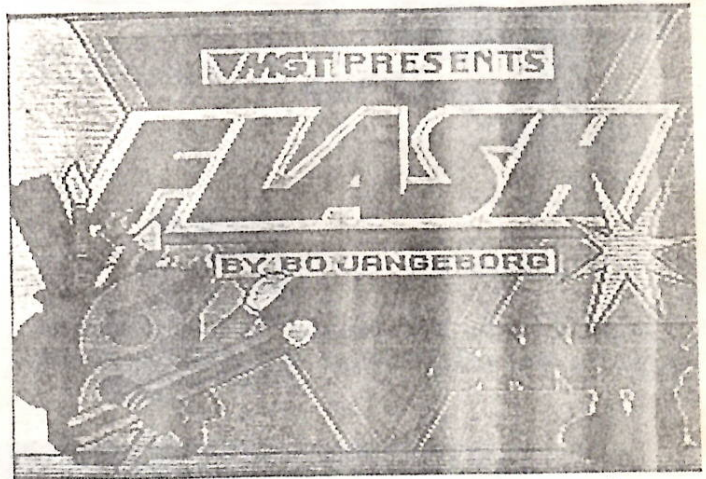
A Disk-Drive 3.5" do SAM COUPÉ...

-GRÁFICOS-

O SAM COUPÉ é excelente em termos de gráficos: iguala ou aproxima-se aos computadores de 16 bits (AMIGA).

Com a instrução "palette" temos acesso às 128 cores disponíveis. Existe também a instrução "blitz" que executa comandos gráficos (draw, circle, etc) a uma velocidade extraordinária!

Usando o chip Motorola MC 1377P, o SAM COUPÉ põe à disposição 4 modos gráficos:
Modo 1- 24X32 pixels. Pode escolher a



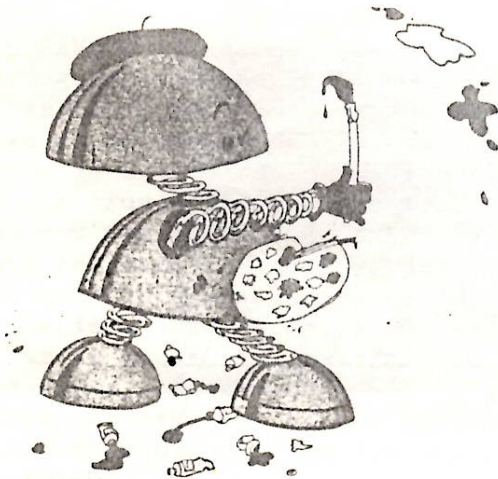
O screen de entrada do programa gráfico FLASH, especialmente feito para o SAM

cor para a tinta (pen) e para o papel (paper) através de uma palette de 16 cores.

Modo 2- 192X32 pixels, com a mesma seleção de cor do modo 1.

Modo 3- O modo para processadores de texto com 85 colunas e 192X512 pixels. Apenas 4 cores utilizadas.

Modo 4- 192X256 pixels. Pode utilizar 16 cores em cada linha, conseguindo assim utilizar em pleno as 128 cores disponíveis.



Pintando no SAM...

E tudo isto num televisor normal! Mas para melhor imagem e resolução existe um interface, o SCART, onde se ligam monitores e também vídeos.

Para disfrutar de tudo isto em pleno, ao comprarem o computador recebem um programa gráfico, o FLASH, que é o equivalente ao Art Stúdiu do spectrum, mas FLASH é bem melhor porque o SAM COUPÉ tem gráficos muito melhores do que o velho spectrum... FLASH é um programa completíssimo: além dos corriqueiros círculos, quadrados, triângulos, de várias tintas e traços, este programa oferece um modo de texto e um modo para desenhos animados!!! Para além de tudo isto há uma espécie de demonstração que mostra tudo ou quase tudo aquilo que o SAM COUPÉ é capaz de fazer!

Gosta destas imagens?



São do SAM COUPÉ.

-SOM-

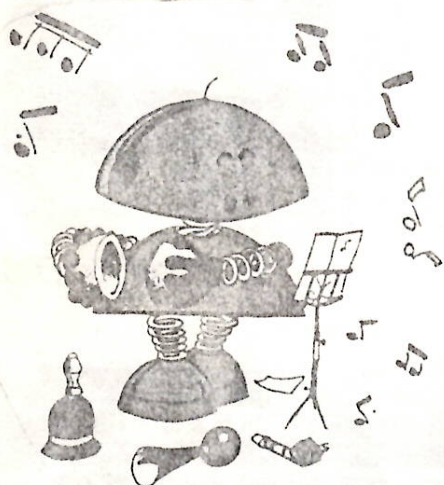
UAU!!! O SAM COUPÉ tem um som que só visto!

Usando o chip sintetizador Philips SAA 1699, o SAM tem 6 canais stereo a 8 oitavas. E mais! Ligando o SAM a um aparelho de som, o SAM fica com 16 canais stereo.

Para melhor audição de tão extraordinário som, existe um interface para ligar uns Head-phones.

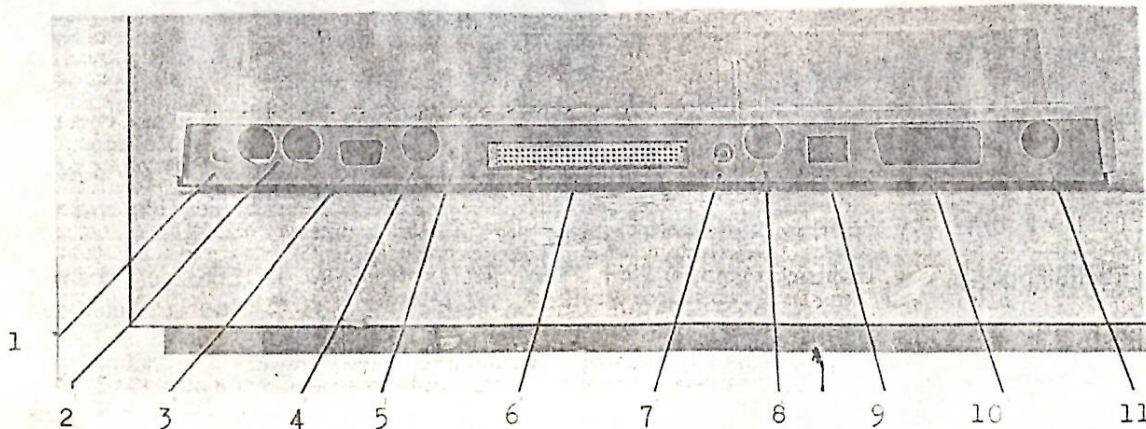
Para além do tradicional Beep, existem os comandos Sound, Zap (raio laser), Pow (efeito de impacto), Zoom (movimento rápido) e Boom (explosão)

E no SAM, o som tem saída através do televisor ou monitor.



-INTERFACES-

Veja aqui a figura que corresponde a parte de trás do SAM e leia a legenda.



- 1- Botão Break: para quebrar programas.
- 2- Midi: para ligar o SAM a um aparelho de som ou a uma rede de computadores.
- 3- Interface para joystick.
- 4- Interface para mouse.
- 5- Botão Reset.
- 6- Interface para expansão de memória, impressora e vídeo.
- 7- Interface para gravador.
- 8- Interface para lápis e pistola óptica e Head-phones.
- 9- Botão ligar/desligar.
- 10- Scart. Por aqui liga-se o SAM a um monitor. Mas para ligar o SAM a um televisor normal têm ver o transformador.
- 11- Para ligar ao transformador de 15V.

-SOFTWARE-

De onde vem o software para o SAM? Primeiro ponto a favor: software do spectrum 48k e 128k.

Na 1ª versão deste computador, 70% compatível com o spectrum, essa compatibilidade é conseguida através de um programa utilitário. Na 2ª versão do SAM, 85% compatível com o spectrum, as coisas são diferentes: são-nos dadas 5 opções correspondentes a 5 períodos de tempo. Basta escolher o período de tempo em que se encaixa o jogo em causa e pronto.

A 1ª versão do SAM é já bastante abundante em Portugal mas a 2ª ainda escassa.

Depois há o próprio software do SAM. Mas quanto a isto, as editoras de jogos mostram-se muito cautelosas: esperam pelos resultados de vendas do SAM para depois avançar. Mas esperam-se já algumas conversões, como a de Hard-Drivin. Esperemos que as editoras de jogos comecem desde já a produzir jogos para este maravilhoso computador que é o SAM COUPÉ.

-BASICAMENTE-

O SAM tem 72 teclas que podem ser reprogramadas e recolocadas.

Tem um Ram de 256k, expansível para 512k e tem um Rom de 32k que inclui o basic do SAM (bastante semelhante ao do spectrum), o disk bootstrap e BIOS.

No seu modelo básico, o SAM vem pronto para software de cassete, mas podemos juntar 1 ou 2 disk drive de 1MB, 3.5".

Quanto a acessórios, a MGT está a preparar um mouse, um joystick, um lápis e uma pistola ópticos.

Uma curiosidade: o nome COUPÉ vem do facto do computador de lado se assemelhar a um carro.

Finalmente o preço: cerca de 50000\$00 sem disk drive e cerca de 70000\$00 com

uma disk drive. Bastante acessível se compararmos este preço com o preço de um Commodore AMIGA. E agora? A escolha é sua.



Eis o que leva por 50000\$00...



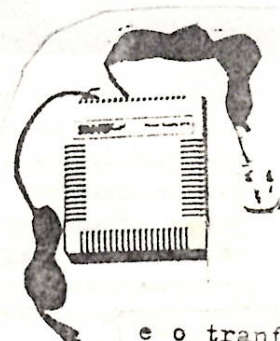
O computador...



o manual...

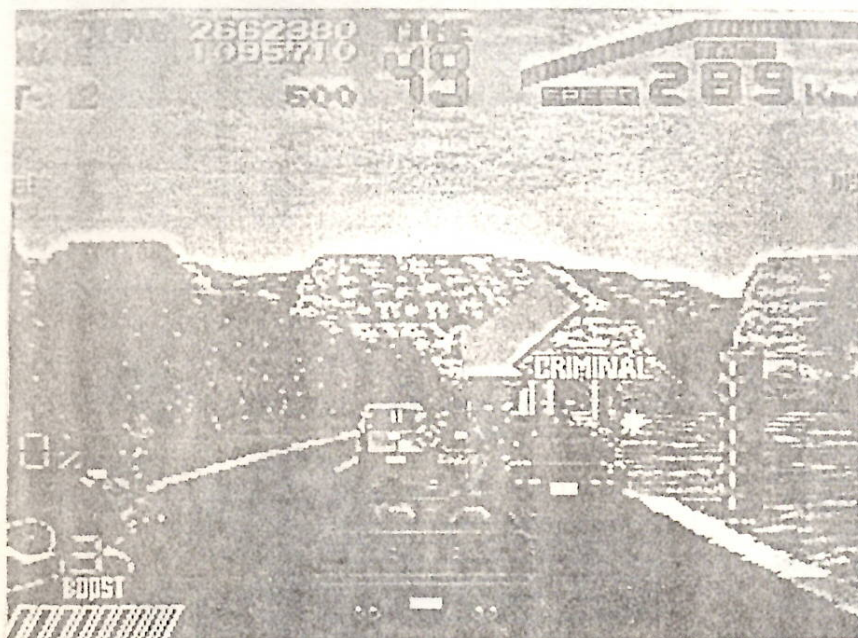


FLASH...



e o transformador.

ARCADES



Todos certamente se lembram de Chase HQ e andaram atrás de uma simpática seta apontando um veículo de um criminoso para reduzi-lo a pó através de fortes colisões. E todos certamente pediram ao "papá do céu para produzir a segunda parte deste excitante jogo. Pois tiveram sorte! Parece que ele e a Taito vos ouviu e colocaram em circulação Special Criminal Investigation (para os de compreensão lenta e a pedais, Chase HQ) que traz algumas novidades como

o esquisito pormenor de ser um tiro neles móvel. Pois é, desta vez, além das saborosas panadas que nos punham ao rubro, há também um alvo que nos permite levantar do assento do nesse carro descapotável e... PUM, rebentar com o carro do bandido. Mas não que a missão é fácil, pois, apesar do fabuloso sistema de rádio que nos liga directamente ao quartel general, o que ajuda bastante, o vilão está protegido por uma escolta de guardas que, escondidos em carros vulgares, te dificultam a passagem para uma rápida persiguição. De facto, se te aparecerem motoristas de um homem armado com uma poderosa metralhadora, arma constante, ou um carro preto ocupado por jovens rufias, estás na presença desses mesmos guardas.

Tal como no original, nós temos 2 mudanças e turbo. Mas cuidado! Basta um contratempo e já não apanhas o bandido. E olha que são precisos mais de uma dúzia de tiros/colisões para o Big-boss ser obrigado a sair do carro despedaçado. Para te ajudar nesta perigosa missão (tipo missão impossível) um guarda trapalhão deixa cair uma bazuca e assim terás à disposição 3 poderosos tiros, que bem utilizados podem facilitar bastante a tua tarefa. Ah, quase me esquecia: os carros podem ser ocupados por cidadãos aparentemente inocentes para se meterem no teu caminho mais facilmente.

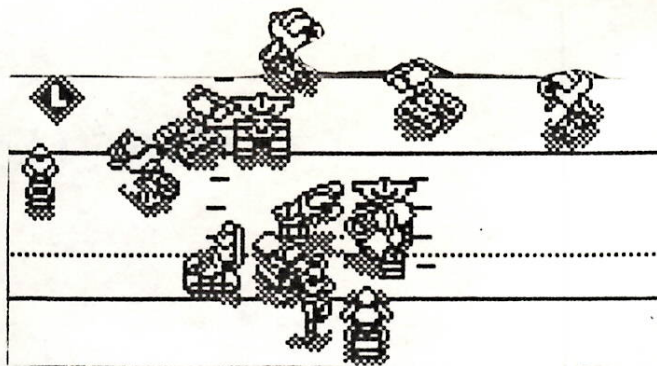
Resumindo: Chase HQ pode ser considerado um "tiro neles" fora do vulgar, notável, que vale bem os 50 paus que certamente irão gastar.

PC

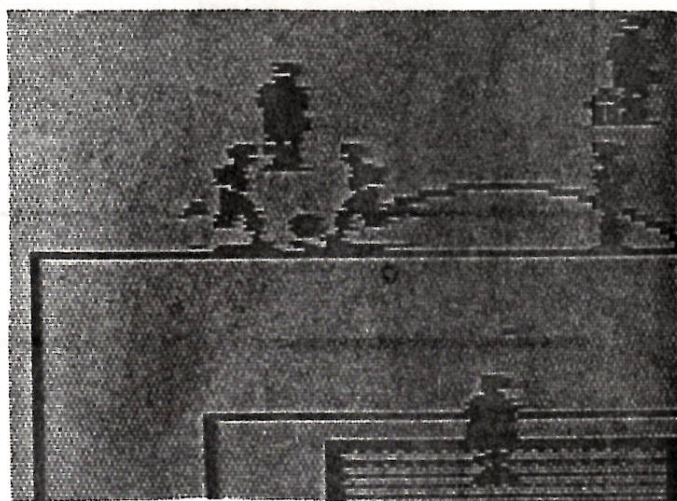
APRESENTAÇÃO	86%
GRÁFICOS	84%
SOM	80%
JOGABILIDADE	90%
CONVERTIBILIDADE	81%
TOTAL	86%

PREVISÕES

Oi malta! Já estamos mais uma vez (e já é a 3ª) para vos informar o que virá (e talvez não virá) para Portugal em termos de jogos. Para começar informamos: Dan Dare 3 deve estar a chegar, e traz, com certeza, muita acção e pistolas. E como o mundial de futebol na Itália já está próximo, vai aparecer por aí World Cup Soccer '90. Será mais um jogo de futebol igual a todos os outros que por aí andam e sem nenhuma inovação? ... Nas máquinas de arcade estava um espectáculo! E já que estamos com a mão na massa (ou melhor, no futebol) vamos informar-vos desde já que Cyberball vai andar aí aos saltos e pontapés (e partir muitas cabeças). Trata-se de um jogo de futebol americano mas com uma particularidade: os jogadores são robots 5 vezes maiores que qualquer ser humano. Porra da a valer. Esperamos é que se entendam as regras, porque de futebol americano-cá na Europa são poucos os que não percebem patavina. Eis outra novidade: A Ocean já está a preparar a segunda parte de Robocop. Se for melhor que o primeiro ou, pelo menos, não perder a qualidade deste, temos um jogo fantástico. Basta esperar. Também com a segunda parte em fase de preparação está Kick Off. O primeiro, no Amiga, estava fabuloso, no C64 médio, mas no Spectrum... francamente!... A única coisa que se pode pedir é que este Kick Off 2 seja um bom simulador de futebol pelo menos no Spectrum. E que tal falarmos de outro tipo de jogos? Talvez de terroristas, reféns e assaltos a embaixadas. De nome Hostages, este jogo produzido pela editora francesa Infogrames, é uma boa prova de que o crime não compensa. Comandando uma brigada especial da polícia francesa (e não é a GNR), o nosso objectivo é infiltrarmo-nos através de três agentes denominados Delta, Echo e Mike (pelo menos no meu C64) numa embaixada, recuperar os reféns e neutralizar o assalto protagonizado por um perigoso grupo de terroristas. Espectacular jogo no Amiga, bom no C64 e espero poder dizer o mesmo para o Spectrum. Pssst! Malta! Lembra-se de Stormlord? Um jogo incrível! Pois preparem-se que o senhor tempestade



Cyberball



World Cup Soccer '90

está prestes a atacar. Este Stormlord 2, que o pessoal da Hewson esteve a preparar nestes últimos tempos deve estar excelente! E Castle Master está quase a ser lançado no mercado e é mais um espectacular jogo a 3 dimensões. Ele é grande, ele é mau, ele é de certeza a maior jogo de acção, ele é Hammerfist. Já na próxima Computomanias esperemos incluir a crítica. Também com a crítica garantida no próximo nº da revista está Manchester United FC. Será o melhor jogo de futebol até hoje feito? É ver para crer. As terceiras partes de Freddy Hardest e Army Moves já estão a ser feitas pela Dinamic. E os espanhóis não têm falhado. Freddy Hardest 3 e Army Moves 3 vão mesmo sair. Como diria o nosso amigo Rui: "Olé!".

E pronto, por aqui se fica mais esta informação sobre jogos que vão sair por cá e por lá. Adeusinho...

PC (sim, sou eu)

CASA

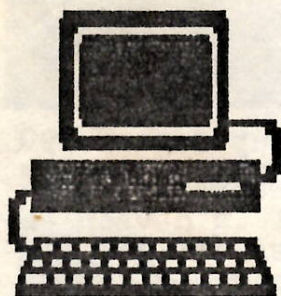
CANU

CC QUELUZ LOJAC² JUNTO À ESTAÇÃO

LIVRARIA/PAPELARIA

- LIVROS ESCOLARES
- JORNAIS E REVISTAS
- BRINDES
- TODA A ESPÉCIE DE MATERIAL DE PINTURA

• TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS



C.M. CORREIA

INFORMATICA

IMPORTADORES-ARMAZENISTAS

COMMODORE

AMIGA 500/2000

PC'S / XT'S / AT'S

SERV.COM.AV.CIDADE LONDRES

LOTE 70/B 2735 CACEM

TEL.9180674 FAX 9141413

LOJA-AV.ANTONIO ENES,31

C.COM.QUELUZ LJ.D-7

2745 QUELUZ

TEL. 4358107
